



# UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

## TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Aprender a través del séptimo arte

Autor/es

SERGIO GARRIDO SAINZ

Director/es

ELISA BORSARI -

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

FILOLOGÍAS HISPÁNICA Y CLÁSICAS

Curso académico

2017-18



***Aprender a través del séptimo arte***, de SERGIO GARRIDO SAINZ  
(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative  
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.  
Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los  
titulares del copyright.

# TRABAJO FIN DE GRADO

Título

---

Autor

---

Tutor/es

---

Grado

---

## Facultad de Letras y de la Educación

Año académico



UNIVERSIDAD  
DE LA RIOJA

## Índice

Resumen y Abstract .....	2
1. Introducción .....	3
2. Objetivos de este trabajo.....	4
3. Marco teórico .....	5
3.1. Las nuevas tecnologías y el cine en la vida diaria de los alumnos de Primaria.....	5
3.2. El cine y la escuela a lo largo de la historia .....	6
3.3.1. El valor pedagógico del cine .....	8
3.4. Importancia de los medios audiovisuales dentro del currículo y de las asignaturas de Primaria y sus posibilidades didácticas .....	9
3.5. Posibilidades didácticas del cine en el aula.....	11
3.6. Educación en valores a través del cine.....	12
3.6.1. Pensamiento crítico .....	12
4. Propuesta de intervención.....	13
4.1. Metodología .....	13
4.1.1. Metodologías a utilizar a la hora de ver una película en el aula.....	13
4.1.2. Metodología enfocada a desarrollar el pensamiento crítico .....	14
4.1.3. Metodología enfocada a la educación en valores .....	14
4.2. Objetivos de esta propuesta.....	15
4.3. Las películas y las actividades .....	16
5. CONCLUSIONES .....	37
6. BIBLIOGRAFÍA .....	38
Recursos web.....	38
Leyes y decretos utilizados.....	38

## **Resumen**

Este Trabajo de Fin de Grado intenta sintetizar y profundizar sobre la función que tiene el cine dentro de la educación. Repasa el uso que se le ha ido dando al cine dentro de la escuela a lo largo de la historia, uso que va desde el mero entretenimiento hasta su aplicación para trabajar el pensamiento crítico o la educación en valores. Todo esto se sintetiza en una propuesta didáctica en la que se trabaja una serie de títulos de animación escogidos entre los más trascendentes de los últimos 20 años.

Palabras clave: Cine, Educación, Educación en valores, Pensamiento crítico.

## **Abstract**

This end-of-grade project aims to synthesize and deepen the role of cinema within education. It reviews the use that has been given to the cinema within the school throughout history, use that goes from mere entertainment to its application to work critical thinking or education in values. All this is synthesized in a didactic proposal in which a series of animation titles selected among the most important of the last 20 years is worked.

Keywords: Cinema, Education, Education in values, Critical thinking.

## 1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado gira en torno al uso que, tanto a lo largo de la historia reciente como en las estrategias docentes de hoy en día, se da a los recursos audiovisuales, principalmente al cine.

El cine se define como el séptimo arte, capaz de transmitir sentimientos y emociones a sus espectadores y, a su vez, capaz de enseñar y crear ideas con las que el sujeto será capaz de crear juicios propios. Pero no solo eso: a través del cine, por ejemplo, es posible aprender o perfeccionar un idioma, y, de hecho, es una herramienta útil dentro de cualquier metodología de enseñanza, en cuanto permite poner en práctica los conocimientos adquiridos de forma teórica, haciendo el aprendizaje más visual y dinámico. Este trabajo pretende abordar distintas facetas del cine: la del cine como espectáculo visual, el cine como medio de aprendizaje, el cine como medio para conocer la cultura de un país, la educación en valores, o el desarrollo del pensamiento crítico a través del cine.

La primera parte de este trabajo consiste en una investigación sobre cómo se ha ido trabajando el cine dentro de las aulas, su utilidad práctica en el aula, y sobre las diferentes posibilidades que nos ofrece hoy en día, viendo como nos podemos apoyar en este recurso dentro de todas las asignaturas que alberga el currículo de Educación Primaria.

La segunda parte contiene una serie de propuestas didácticas a partir de una selección de títulos del cine infantil de animación, como *Buscando a Nemo* o *Pesadilla antes de Navidad* entre otros. Esta propuesta se centra en explotar los recursos que nos ofrecen los filmes escogidos, y toca contenidos de todas las asignaturas de Primaria.

Tradicionalmente, las propuestas didácticas basadas en películas se han limitado a unas simples preguntas tras su visión para que el docente se asegurara que el alumno había estado atento; las propuestas que se exponen en este TFG van más allá. En efecto, no se centran simplemente en unas preguntas, sino que trabajan temas que se relacionan con temas tratados en las películas mientras se aproximan a otras áreas, como pueden ser las ciencias sociales, las ciencias naturales, la educación emocional, etc.

## **2. Objetivos de este trabajo**

En este apartado se expones los objetivos de este Trabajo de Fin de Grado, es decir, aquello en lo que se va a centrar y lo que se pretende conseguir con él.

La finalidad del mismo es investigar sobre el uso del cine dentro del aula y sobre las posibilidades de explotación didáctica, así como analizar de qué forma se ha utilizado el cine a lo largo de la historia de la educación.

Los principales objetivos son:

- Reunir información relacionada sobre cómo trabajar el cine dentro de la clase.
- Analizar el uso del cine dentro del aula en la actualidad.
- Seleccionar una serie de material audiovisual acorde con el nivel de Primaria para trabajar en clase.
- Reunir diferentes propuestas didácticas a través del uso de diferentes metodologías para trabajar con el cine en el aula.
- Trabajar la inteligencia emocional y la educación en valores a través del cine.
- Trabajar el pensamiento crítico mediante el uso de películas.
- Trabajar la interdisciplinariedad tocando todas las áreas de conocimiento.
- Despertar la curiosidad de los alumnos por el mundo del cine.

### **3. Marco teórico**

#### **3.1. Las nuevas tecnologías y el cine en la vida diaria de los alumnos de Primaria**

Los alumnos de Primaria de hoy en día, nacidos entre los años 2006 y 2011, han vivido inmersos en una cultura donde el uso de móviles, tabletas u ordenadores está completamente extendido y normalizado, y cualquier niño a la edad de 6 años sabe utilizar un dispositivo digital básico.

Este hecho conlleva algunos posibles problemas en cuanto el niño, al saber utilizar estos tipos de dispositivos, tiene acceso a información o contenido de cualquier tipo, sin ningún tipo de filtro. Por ejemplo, fuera del control de un adulto, podría encontrar contenidos no aptos para un alumno de Primaria. Estos contenidos representarían unos valores negativos para el desarrollo psicológico del niño, que aún no tiene desarrollado un pensamiento crítico ni ético, y no sabe diferenciar lo que está bien o mal. Todo esto puede derivar en infinidad de problemas, como por ejemplo el acoso escolar, actos violentos o el uso indebido de datos personales.

Pero no solo tiene consecuencias negativas para el desarrollo del niño, como dice Marquès (1999) en su artículo: si se da un uso adecuado y controlado de internet, los alumnos pueden comunicarse con cualquier persona, buscar información y trabajar de una forma más cooperativa, trabajando valores como la cooperación o el respeto, trabajándose también habilidades sociales. Todo esto siempre, controlado en mayor o menor medida por un adulto, según la edad y características de los alumnos.

En la cultura de hoy en día, todo lo audiovisual tiene gran importancia, desde una película que vamos a ver al cine hasta el anuncio que aparece cuando consultas las noticias por la mañana desde el móvil. Está tan arraigado en la sociedad que muchas veces no nos damos cuenta de que estamos siendo “educados” por estos medios.

Como dice Pereira (2009), los medios audiovisuales son capaces de llamar la atención a personas de cualquier edad, incluso muy tempranas, y que en estas edades se trabaja más con la imaginación porque los niños son capaces de imaginarse en cualquier situación.



Según Prats (2005):

- *En la infancia.* Los niños deben empezar a ver cine acompañados de un adulto, para que este pueda ir aclarando las dudas que les vayan surgiendo a lo largo de la película. Es muy importante paliar con los posibles problemas que pueden aparecer, como la falta de atención o la selección del material adecuado. Por ejemplo, si el niño ve una película en la que aparece un personaje por el que puede experimentar miedo, esto puede después repercutir en sus horas de sueño.
- *En la juventud.* Será muy importante conocer la personalidad que está desarrollando el niño, por ejemplo, si es un niño con problemas de autocontrol y le ponemos películas violentas, estimulará los problemas que ese niño tiene, incrementando su violencia. Por esto, hay que enseñar a los niños a diferenciar entre las cosas que son reales y las que no, y que todas las escenas peligrosas que aparecen en las películas están rodadas por especialistas o realizadas por ordenador.
- *En la edad adulta.* El cine puede utilizarse como un elemento de ocio, o como un elemento que permite profundizar sobre un tema, es decir, es una fuente de cultura, como lo puede ser la lectura o el arte plástico. Permite conocer diferentes puntos de vista, diferentes culturas o circunstancias.

### **3.2. El cine y la escuela a lo largo de la historia**

A lo largo de la historia de la educación el cine se ha empleado de diferentes formas.

En sus orígenes, muy a menudo, el cine se ha utilizado en clase para rellenar tiempo, es decir, cuando quedaba alguna hora suelta en la que el profesor no sabía que contenido tratar, ponía una película en el aula, pero sin profundizar en ella, sin trabajarla o sin siquiera introducirla al público estudiantil.

Hoy en día, el cine educativo se podría contemplar como un género en sí, debido a la gran cantidad de películas que nos podemos encontrar dentro de este marco.

Incluso existen festivales de cine dedicados exclusivamente al cine educativo. Un ejemplo podría ser el Cinedfest, un festival de cortos patrocinado y financiado por el Gobierno de Canarias, en el cual puede participar cualquier miembro de la comunidad educativa.

Grandes compañías de la industria del cine, como Walt Disney Pictures o Pixar, desde hace años realizan películas con un trasfondo repleto de valores actuales, en películas como *Toy Story*, *Up*, *Inside Out*, *Cars*, etc.

Desde un punto de vista externo, se puede afirmar que el cine dentro del aula es una herramienta motivadora para los alumnos, en cuanto es una experiencia principalmente visual. A partir del visionado de una película de determinadas características se pueden realizar multitud de actividades y trabajar varios campos comunicativos al mismo tiempo, y a su vez, estar conociendo la cultura de un país o algo perteneciente a cualquier campo de conocimiento de forma casi involuntaria.

Como dice Martínez-Salanova (2003), el uso de los medios audiovisuales en el aula, y en particular el cine, no solo trabaja aspectos relacionados con la comunicación –como puede ser la lectura–, sino que también está unido al resto de materias del currículum de Educación Primaria, ya sea directamente, como puede ser material audiovisual explicativo de algún concepto, o indirectamente, como contenido implícito en el contexto de la película o vídeo.

Por todo esto es por lo que el cine resulta una herramienta motivadora para despertar el interés de los alumnos en otras áreas de conocimiento.

La forma en la que se contextualiza el cine dentro de las aulas tiene varias perspectivas bien diferenciadas entre sí. Hay dos que toman mayor peso respecto al resto:

- La primera que ve el cine como un acto de comunicación, donde se reproducen los recursos lingüísticos y las situaciones reales que una persona puede encontrarse en la vida cotidiana a la hora de utilizar una lengua, –en este caso, el español–, como puede ser pedir la hora por la calle, la interacción al ir a comprar algo, o simples conversaciones entre dos personas. Esto desemboca, en una gran cantidad de información de carácter socio-cultural, mucha más de la que se pueda encontrar en un libro de texto. En resumen, permite hacer del alumno una persona más capaz para llevar cualquier situación cotidiana y a su vez desarrollar interés por el cine por parte de los alumnos.
- La segunda: la perspectiva que ve el cine como el marco para trabajar contenidos y objetivos puramente teóricos dejando la comunicación a un lado, utilizando el cine como una herramienta para afianzar conocimientos.

Estas dos formas de ver la didáctica del cine dentro del aula está muy relacionado con el nivel que se trabaja, la primera más relacionada con niveles básicos e intermedios y la segunda para niveles más avanzados, para afianzar conocimientos ya adquiridos.

No quiere decir que estas dos formas no puedan darse a la vez, ya que hay que tener en cuenta la pluralidad de los alumnos y que, aunque se encuentren en la misma aula, no todos tienen el mismo nivel ni los mismos intereses respecto a la lengua, aunque sí los mismos objetivos.

### **3.3.1. El valor pedagógico del cine**

Ahora, hablaremos no sobre el uso que se le da al cine en el aula, sino sobre su valor educativo y pedagógico intrínseco.

El cine es una herramienta que el docente puede utilizar para enseñar casi cualquier cosa, ya que al haber tanta cantidad de material donde elegir es posible tocar cualquier campo. A nuestro juicio, la clave para que esta acción se lleve a cabo de forma correcta es saber elegir el material cinematográfico adecuado para cada contexto, situación, nivel o intereses de los alumnos que vayan a ver una película.

Flores Auñón (1982, p. 20) afirma: “esto solo se consigue si realmente se establece una verdadera comunicación entre la obra y el espectador”.

En su libro, Ambrós (2007) habla sobre una serie de criterios a la hora de seleccionar filmes en Educación Primaria, que son los siguientes:

- Atractivo a los ojos escolares.
- Adecuado al nivel educativo y a los contenidos cinematográficos previos.
- Transmisor de valores cívicos, desde un punto de vista global.
- Enriquecedor desde el punto de vista personal y de la cultura audiovisual.
- Adecuado para la reflexión intelectual y la reinterpretación del mundo.
- Motivador para generar un conjunto de propuestas relacionadas con el currículo.

### **3.4. Importancia de los medios audiovisuales dentro del currículo y de las asignaturas de Primaria y sus posibilidades didácticas**

Las competencias clave que encontramos en el artículo 2 del *Real Decreto 126/2014* son los ejes que rigen el actual currículo de Primaria. Hacemos un repaso de cuáles son y a analizamos las posibilidades que nos ofrecen para trabajarlas a través del cine:

1. Competencia lingüística:

- Antes y después de ver la película, el alumno participa en los debates sobre las diferentes cuestiones propuestas y argumenta de forma razonada.
- Deberá saber escribir de forma ordenada y correcta.
- Es capaz de mantener un diálogo crítico.

2. Competencia digital:

- El alumno debe conocer y saber manejar los riesgos del mundo digital.
- Despertar la motivación para el uso de las TIC de forma controlada.
- Conocer los elementos del lenguaje audiovisual.
- Saber buscar información y trabajar con ella.

3. Aprender a aprender:

- Motivar al alumno para el aprendizaje a través del medio audiovisual.

4. Competencia social y cívica:

- Comprender códigos de conducta en distintas sociedades a través del cine.
- A través de los valores que nos enseña el cine, comprender conceptos como igualdad, la no discriminación, democracia, justicia o derechos humanos.

5. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:

- Tener interés en conocer más sobre los medios audiovisuales.
- Tener interés sobre conocer diferentes culturas y puntos de vista.
- Ser capaz de solucionar un problema que se le presente.

6. Conciencia y expresiones culturales:

- Conocer la herencia cultural a través de los medios audiovisuales.
- Conocer los diferentes campos artísticos.
- Respetar la libertad de expresión y a diversidad cultural.

En el currículo de educación Primaria aparece en todos los cursos el bloque 1 que se llama educación audiovisual. Uno de sus contenidos que más aparece es el cine de animación:

no solo el visionado de películas, sino también el proceso de creación, la historia del cine de animación y la actualidad del mismo.

Durante los últimos años los medios audiovisuales se han ido implantando dentro de las aulas de todos los centros educativos. Nos vamos a centrar en cómo se utilizan dentro de cada asignatura de educación Primaria.

- **Ciencias de la Naturaleza.** Dentro de esta asignatura, encontramos gran cantidad de recursos que nos pueden ayudar a trabajar las competencias de esta: recursos como la gran cantidad de documentales sobre la tierra o animales, o de vídeos didácticos, que se centran en aspectos más concretos.
- **Ciencias Sociales.** Aquí nos encontramos ante algo similar a lo que sucede con Ciencias de la Naturaleza. Existen muchos documentales sobre el ser humano a lo largo de toda su historia. El punto de diferencia que existen también bastantes películas con contenidos históricos y de época.
- **Lengua Castellana y literatura.** Es fácil localizar un ingente número de vídeos de recitales de poesía, así como de microrelatos y cuentacuentos. Existen adaptaciones cinematográficas o de animación de cuentos fábulas o novelas.
- **Matemáticas.** En matemáticas, los medios audiovisuales se han utilizado no para los conceptos puramente matemáticos, sino para el visionado de gráficas, polígonos, fracciones o fenómenos de azar.
- **Primera lengua extranjera.** En este caso esta primera lengua extranjera sería el inglés y es la asignatura en la que encontramos más cantidad de materiales audiovisuales. En efecto, es posible utilizar casi cualquier tipo de material – producido por un país de habla inglesa o doblado a la misma–. Podemos afirmar que la cantidad de material del que se dispone para la lengua inglesa es mayor del que tenemos en castellano debido a que la industria audiovisual en estos países es mucho mayor. Durante los últimos 20 años, el material audiovisual se ha ido introduciendo en las clases de segunda lengua, lo que ha permitido introducir muchos recursos que han contribuido a la mejora de la enseñanza.
  - Las posibilidades que nos ofrecen estos recursos audiovisuales permiten una gran cantidad de opciones para que el profesor trabaje la adquisición de un idioma, competencias que hace años se habían dejado un poco más de lado, como son la expresión oral, comprensión oral o la pronunciación. De esta

forma, se genera un proceso de enseñanza-aprendizaje más completo, donde se trabajan las cuatro destrezas comunicativas.

- **Educación física.** Aquí la función de los audiovisuales sirve para la explicación de alguna actividad física, usando como ejemplo a alguien realizando la misma, desde realizar un ejercicio de saltos hasta una coreografía.
- **Valores sociales y cívicos.** En cuanto a la educación en valores y educación en buenas conductas como ciudadanos, encontramos muchos cortos tanto reales como de animación. En la industria del cine destaca la compañía Disney Pixar como principal referente tanto en producción como en calidad, compañía de la que se hablará más adelante.
- **Educación Artística.** Aquí, la función del profesor es motivar al alumno para que, de forma autónoma y fuera del aula, busque en plataformas de vídeo como YouTube tutoriales de alguna manualidad o técnica artística.

### 3.5. Posibilidades didácticas del cine en el aula

Las posibilidades didácticas del cine dentro del aula son iguales a la cantidad de géneros y estilos que tenemos dentro de la pantalla, es decir, nos permiten aprender, explorar y trabajar cualquier campo de conocimiento.

Si nos centramos en el aula de educación Primaria, tenemos películas históricas que nos pueden explicar los mayores acontecimientos a lo largo de la misma, documentales que nos transportan a cualquier ecosistema del mundo, o series como *Érase una vez* que nos permiten abarcar conocimientos desde históricos hasta de biología humana.

Pero sobre todo, y más a estas edades en las que los niños absorben gran cantidad de información, el cine influye mucho en la ética y en el pensamiento crítico de las personas, ya que, cuando el alumno ve la película, simpatiza más con un personaje u otro de la misma, y se convierte en juez de sus acciones, aprobándolas o no.

Como dice Martínez-Salanova (2003):

El cine contribuye al conocimiento de las personas, porque si hay un elemento diferenciador que determina la actitud ética de un cineasta ante el relato cinematográfico, éste es la mirada, el punto de vista que adopta y desde el cual cuenta la historia.

### **3.6. Educación en valores a través del cine**

El cine es una gran herramienta si lo que se pretende es educar en valores, valores como la familia, el amor, la solidaridad, la justicia, la igualdad o la libertad, que deben estar presentes dentro de cualquier aula y más en la sociedad de hoy en día, una sociedad multicultural y abierta.

En este punto, la selección del material audiovisual para el aula se vuelve de vital importancia, ya que dependiendo de lo que escojamos, estaremos trabajando unos valores u otros.

Almacellas (2004) analiza la influencia de los valores en la educación:

Los valores no pueden “enseñarse”, apoyados en el criterio de autoridad del educador. Los jóvenes de hoy sólo aceptan aquello que ellos mismos descubren y comprueban. Cualquier enseñanza que no les llegue a través de su propia experiencia la sienten como un atentado a su libertad y la rechazan de inmediato.

#### **3.6.1. Pensamiento crítico**

Según Pérez y Merino (2008) el pensamiento crítico consiste en analizar y evaluar los razonamientos tanto propios como ajenos y especialmente lo que la sociedad acepta dentro de la vida cotidiana. Este análisis puede utilizarse por medio de la observación, la experiencia, el razonamiento o el método científico. Es decir, se utilizan tanto el conocimiento como la inteligencia para alcanzar razonamientos justificados.

El cine es una pieza clave para educar el pensamiento crítico ya que muchas de las situaciones cotidianas mencionadas anteriormente se pueden ver en películas, y al darse de forma visual, el alumno mantendrá mucho mejor la atención; pero no solo basta con el visionado de la película, sino que el profesor deberá remarcar estas situaciones y profundizar en ellas con los alumnos.

## **4. Propuesta de intervención**

Tras finalizar la parte teórica, nos centramos en la propuesta de intervención, es decir, la forma en la que vamos a aplicar todo lo expuesto anteriormente dentro de un aula de Primaria. En esta propuesta encontraremos material para trabajar con alumnos de 3º de Primaria en adelante, con películas repartidas por cada uno de los cursos, dependiendo de la complejidad de la misma, para que los alumnos puedan alcanzar todos los objetivos planteados con cada, es decir, que comprendan el mensaje y sean capaces de, utilizando un pensamiento crítico, crear juicios sobre diferentes cuestiones.

No nos vamos a limitar como se ha hecho en el aula en muchas ocasiones –de utilizar el recurso del cine para rellenar tiempo–, sino que lo emplearemos de una forma didáctica, permitiendo que el alumno vaya aprendiendo mientras se divierte y pueda ver, oír y sentir cosas que, de normal, solo aprendería de una forma mucho más teórica.

Las películas se han seleccionado minuciosamente teniendo en cuenta su calidad, su mensaje y su adecuación para alumnos de Primaria.

### **4.1. Metodología**

En este apartado, se van a explicar diferentes metodologías que se han utilizado a la hora de realizar la siguiente propuesta de intervención.

#### **4.1.1. Metodologías a utilizar a la hora de ver una película en el aula**

Carmen Pereira Domínguez en su libro *Los valores del cine de animación. Propuestas metodológicas para padres y educadores* (2005) propone un sistema en el que se divide en 3 partes las tareas a la hora de trabajar una película dentro del aula:

- *Antes del visionado de la película.* Esta parte consiste en, previo visionado de la película, poner en contexto a los alumnos sobre el argumento de la misma, como pueden ser palabras clave o contextualizar la película en el espacio-tiempo.
- *Secuencias-escenas y cuestiones.* Es el tiempo que se utiliza para el visionado de la película, y diferentes cuestiones que vayan surgiendo a lo largo del mismo.



- *Tras la proyección de la película.* Diferentes actividades para trabajar el contenido de la película o poner en práctica lo aprendido.

#### **4.1.2. Metodología enfocada a desarrollar el pensamiento crítico**

Hoy en día, los niños están expuestos a publicidad y estímulos externos que intentan hacernos comprar algo, o que intentan que nuestros pensamientos sean afines a una forma de pensar u otra. Uno de los ejemplos más claros respecto a esto es la publicidad de las grandes cadenas de comida rápida: nos muestran a través de la televisión y anuncios unos productos de una calidad infinitamente superior a la que ofrecen realmente en sus restaurantes. El objetivo de esta metodología es conseguir que los alumnos lleguen a un pensamiento crítico, en el caso de anuncios de este tipo, que no tienen que confiar y creerse todo lo que ven anunciado.

Para Robert Ennis (1985):

El pensamiento crítico es una actividad reflexiva porque analiza lo bien fundado de los resultados de su propia reflexión como los de la reflexión ajena. Hace hincapié en el hecho de que se trata de un pensamiento totalmente orientado hacia la acción. Siempre hace su aparición en un contexto de resolución de problemas y en la interacción con otras personas, más en función de comprender la naturaleza de los problemas que en proponer soluciones.

#### **4.1.3. Metodología enfocada a la educación en valores**

Las principales situaciones de enseñanza-aprendizaje dentro de este método es la memorización de pequeños diálogos y las reglas gramaticales mediante la observación de ejemplos. Dentro de este método el profesor tiene un papel fundamental y en torno a él gira el transcurso de la clase ya que tiene que estar constantemente haciendo propuestas y dotando de dinamismo la clase.

Lo bueno de este método es que prioriza lo oral, en cambio, la falta de organización dificulta saber lo que se está aprendiendo.

Por último, hablar del cine-fórum, que debe trabajarse de forma grupal y por medio de dinámicas. Partiendo de la visualización de una película se descubrirán e interiorizarán vivencias, valores o actitudes que aparecen en la película y tienen cabida en la sociedad actual, todo esto siempre de una forma cooperativa y en un ambiente propicio. Es una mezcla de las dos metodologías explicadas anteriormente en cuanto a través del diálogo

y el debate crea pensamiento crítico y fomenta la educación en valores, dado que gran parte de las películas infantiles giran en torno a este aspecto.

#### **4.2. Objetivos de esta propuesta**

- Seleccionar películas adecuadas para su proyección en clase y posterior trabajo en el aula.
- Desarrollar la capacidad reflexiva de los alumnos
- Promover la comunicación por medio del diálogo.
- Crear interés en los alumnos por el cine en sí y por cualquier aspecto que pueda aparecer en la película.
- Educar en valores a través del cine.
- Desarrollar en los alumnos un pensamiento crítico.

### 4.3. Las películas y las actividades

#### INSIDE OUT

##### *Sinopsis*

En “Filmaffinity” aparece la siguiente sinopsis sobre la película:

---

*Riley es una chica que disfruta o padece toda clase de sentimientos. Aunque su vida ha estado marcada por la Alegría, también se ve afectada por otro tipo de emociones. Lo que Riley no entiende muy bien es por qué motivo tiene que existir la Tristeza en su vida. Una serie de acontecimientos hacen que Alegría y Tristeza se mezclen en una peligrosa aventura que dará un vuelco al mundo de Riley.*

---

##### *Información sobre la película*

La película de *Inside Out* (2015), traducida al castellano como *Del Revés*, producida conjuntamente por las compañías Pixar y Walt Disney y dirigida por Pete Docter, está dirigida para todos los públicos ya que su belleza visual y su dinamismo llama la atención de cualquier tipo de espectador. La película trata sobre los cambios que se producen en un niño durante su desarrollo, cómo va identificando sus emociones y les va dando forma según su personalidad, todo esto representado de una forma visual y atractiva para el público. Si el visionado se realiza con niños pequeños (cursos anteriores a 4º de Primaria), el papel del profesor será fundamental ya que les cuesta más entender algunas películas, aunque las propuestas de intervención que más aparecen son las dedicadas a los dos últimos cursos de Primaria.

##### *Competencias clave*

- Comunicación lingüística.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Conciencia y expresiones culturales.

##### *Objetivos*

- Conocer y saber diferenciar nuestras propias emociones.
- Conocer el hecho de que todas las emociones son positivas, ya que nos caracterizan como seres humanos y no se pueden comprender unas sin otras.

- No intentar ocultar nuestras propias emociones.
- Promover el autoconocimiento personal de alumno.
- Entender y trabajar lo que es el control emocional, sin confundirlo con el hecho de ocultar emociones.

### *Temporalización*

3 sesiones. Dos de ellas para el visionado y otra para la puesta en común de las actividades.

### *Destinatarios*

Alumnos de 5º y 6º de Primaria.

### *Material*

Proyector, ordenador, la película y las fichas para realizar las actividades.

### *Actividades*

#### **Actividad 1**

Esta actividad se realizará antes del visionado de la película. Se propondrán las siguientes emociones: alegría, tristeza, asco, miedo y enfado, las mismas que aparecen en la película. Los alumnos deberán crear una tabla en la que aparezcan el color que les transmite cada emoción y que es para ellos cada uno de estos sentimientos.

#### **Actividad 2**

En esta actividad, posterior a la proyección de la película. Se les pasará a los alumnos una hoja para que “definan” que representa para ellos algunos de los conceptos más relevantes del filme, que serán: islas, sueños, emoción, memorias a corto y largo plazo, recuerdos y cambios de personalidad. Después, se hará una pequeña puesta en común en la que los alumnos voluntarios dirán lo que es para ellos alguno de los conceptos.

#### **Actividad 3**

Dependiendo del grado de interés que hayan ido mostrando los alumnos en las dos actividades anteriores, se realizará un pequeño debate en el aula donde voluntariamente los alumnos darán su opinión y punto de vista respecto a las siguientes cuestiones:

- ¿Cómo explicaríais el cambio que se produce cuando al principio de la película, la emoción que más peso tiene es la alegría, y cuando se van a vivir a San Francisco empieza a teñirse todo de azul tristeza?
- ¿Qué función tienen las diferentes emociones en Riley?
- ¿Qué emociones son las que mandan en los padres de Riley? ¿Y por qué?

### *Evaluación*

Esta actividad tampoco puede evaluarse como una actividad en sí, ya que, al estar todo relacionado con el tema de las emociones es muy subjetivo. Lo que sí se tendrá en cuenta será el nivel de participación de los alumnos, así como la calidad de sus respuestas y razonamientos.

## UP

### *Sinopsis*

En “Filmaffinity” aparece la siguiente sinopsis sobre la película:

---

*Carl Fredrickson es un viudo vendedor de globos de 78 años que, finalmente, consigue llevar a cabo el sueño de su vida: enganchar miles de globos a su casa y salir volando rumbo a América del Sur. Pero ya estando en el aire y sin posibilidad de retornar Carl descubre que viaja acompañado de Russell, un explorador que tiene ocho años y un optimismo a prueba de bombas.*

---

### *Información sobre la película*

La película *UP* (2009) es una película producida por Pixar y Walt Disney, dirigida por Peter Docter, y es apta para todos los públicos. Esta película es otra de las obras maestras que nos ha dejado el trabajo conjunto de estas dos empresas, una más para añadirla a la gran cantidad de películas infantiles de éxito.

Esta película muestra realidades como lo desfavorecido que están algunos grupos sociales dentro de la sociedad, en este caso la tercera edad, lo lejos que se puede llegar colaborando y siendo altruista, nos acerca una pequeña muestra de la fauna y flora sudamericana y sobre todo nos enseña valores tan importantes como la generosidad o el compañerismo.

### *Competencias clave*

- Comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

### *Objetivos*

- Valorar la autoestima de aquellas personas que de una forma u otra son marginadas por la sociedad.
- Saber diferenciar las partes básicas de cualquier obra cinematográfica o novela: planteamiento, nudo y desenlace.
- Interiorizar valores como la generosidad, la solidaridad, y el respeto a la naturaleza.

- Ver que mediante el trabajo cooperativo es posible alcanzar metas que solos no podríamos.
- Conocer la fauna y flora de un continente, en este caso de Sudamérica.

### *Temporalización*

3 sesiones.

### *Destinatarios*

4º o 5º de Primaria.

### *Material*

Ordenador, proyector, pantalla y fichas con las cuestiones que deberán responder los alumnos.

### *Actividades*

#### **Actividad 1**

Esta actividad, previa al visionado de la película, consistirá en una serie de preguntas sobre diferentes aspectos de la película, podrán utilizarse las siguientes:

- ¿Conocéis alguna especie animal que se haya extinguido? Es decir, que los últimos de su especie hayan muerto sin descendencia.
- El clima y las condiciones de América Central donde se desarrolla gran parte de la película es diferente al nuestro. ¿Sabrías decirme por qué y cuáles diferencias son estas?
- En las primeras escenas de la película aparece una gran ciudad, aparentemente de Estados Unidos, ¿sabe por qué motivo una empresa quiere comprar la casa del señor Fredricksen en el centro de una gran ciudad?
- Tras explicar a los alumnos la diferencia entre la caza y la caza furtiva se les preguntará: ¿cómo creéis que afecta la caza a las diferentes especies amenazadas? (Dar ejemplos de especies)

#### **Actividad 2**

Justo antes de comenzar a verla, se sugerirá a los alumnos que presten especial atención a determinados aspectos de las películas:

- Cómo evoluciona la personalidad del señor Fredricksen a lo largo de la película.
- Cómo los ancianos son vistos en la sociedad.
- El ecosistema donde se desarrolla la película.

Tras esta serie de cuestiones, se procederá al visionado de la película.

### **Actividad 3**

Esta actividad se realizará posteriormente de ver la película.

Los alumnos deberán realizar una descripción de Russell y de Carl, cómo han cambiado estos personajes y qué les ha llevado a ser buenos amigos. Deberán explicar por qué piensan que el trabajo en equipo puede ser más satisfactorio y mediante el cual se pueden alcanzar metas más complejas.

Deberán definir valores como la amistad, la cooperación y el trabajo en equipo, la generosidad, valentía y perseverancia.

### **Actividad 4**

Esta propuesta se realizará para que los alumnos trabajen por su cuenta y de manera autónoma en casa, consistirá en ofrecerles varios temas, de los que deberán escoger uno y realizar una pequeña investigación sobre él. Los temas serán los siguientes:

- Investiga sobre “Las montañas Paraíso”, comprueba si ese lugar existe de verdad e investiga su clima, su vegetación y su fauna.
- La historia se desarrolla principalmente en Sudamérica, continente que fue colonizado por Cristóbal Colón, investiga un poco sobre este proceso.
- El helio, un gas muy especial, investiga sobre él, sus características y el grupo al que pertenece.

### *Evaluación*

Se tendrá en cuenta la puesta en común de sus ideas y la participación de los alumnos en el debate sobre las cuestiones sugeridas en las actividades.

Se corregirá y valorará la investigación que los alumnos hayan hecho por su cuenta sobre uno de los temas de la actividad 4, donde se tendrá en cuenta la originalidad, la calidad de la información y si el alumno ha copiado información literal de internet o la ha interpretado.



## BUSCANDO A NEMO

### *Sinopsis*

En “Filmaffinity” aparece la siguiente sinopsis sobre la película:

---

*El pececillo Nemo, que es hijo único, es muy querido y protegido por su padre. Después de ser capturado en un arrecife australiano va a parar a la pecera de la oficina de un dentista de Sídney. Su tímido padre emprenderá una peligrosa aventura para rescatarlo. Pero Nemo y sus nuevos amigos tienen también un astuto plan para escapar de la pecera y volver al mar.*

---

### *Información sobre la película*

Esta película es otra coproducción de Pixar y Walt Disney, dirigida por Andrew Stanton. Es considerada como una de las piedras angulares de la compañía, abalada por la crítica, nos cuenta la historia de cómo un pequeño pez payaso, gracias a la ayuda de un pez cirujano con problemas de memoria, consigue llegar hasta Sídney atravesando la gran barrera de coral. Es una gran historia de superación y cooperación donde los prejuicios a la apariencia física son superados con creces por sus protagonistas.

### *Competencias clave*

- Comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Conciencia y expresiones culturales.

### *Objetivos*

- Observar como Nemo y su padre son capaces de superar la muerte de un ser querido.
- Diferenciar el inicio, el nudo y el desenlace.
- Observar como, en este caso peces y demás animales marinos, son capaces de ayudarse unos a otros de una forma desinteresada y altruista.
- Apreciar lo que tenemos como libertad viendo la situación en la que se encuentran los peces del acuario.
- Conocer diferentes especies de peces y animales marinos.
- Localizar la Gran Barrera de Coral e investigar un poco sobre este paraje tan singular.

- Aprender a respetar la naturaleza.

### *Temporalización*

3 sesiones.

### *Destinatarios*

Alumnos de 4º de Educación Primaria.

### *Material*

Ordenador, proyector, pantalla y fichas con las cuestiones que deberán responder los alumnos.

### *Actividades*

#### **Actividad 1**

Esta actividad se realizará antes de ver la película, de forma oral se hará una serie de preguntas a los alumnos:

- ¿Alguien sabe cuál es el lugar donde se desarrolla la película? Después, mostrar en Google Maps la ubicación exacta donde tiene lugar y se hablará un poco sobre ella y sus características que lo hacen un ecosistema tan singular.
- ¿Conocéis algún pez que viva por esta zona? Posteriormente, se mostrará a los alumnos algunas de las especies más representativas de esta zona.

#### **Actividad 2**

Antes de verla se les sugerirá a los alumnos una serie de cuestiones de las que deberán estar pendientes a lo largo de la película:

- Fijarse en la evolución de dos personajes: Marlyn y Gill, se hablará de ellos más tarde.
- La amistad de Marlyn y Dory.

#### **Actividad 3**

Posterior al visionado de la película, se les dará a los alumnos un cuestionario que deberán completar. En él se pueden utilizar cuestiones como:

- Los alumnos deberán describir cómo han cambiado los personajes mencionados anteriormente, Marlyn y Gill.
- En la película aparecen tres tiburones vegetarianos, pero uno de ellos al final no consigue reprimir sus instintos. Al final del ejercicio, se les explicará a los alumnos que existe un tiburón vegetariano, llamado tiburón cabeza de pala.
- Los alumnos deberán definir, sin ayuda externa, cómo determinados valores se ven en la película y qué representan para ellos estos valores, valores como la amistad, la cooperación, la valentía, y conceptos como el luchar contra un estereotipo, ya que nadie piensa que dos pequeños peces sean capaces de cruzar el océano para rescatar a Nemo.

#### **Actividad 4**

Los alumnos deberán realizar esta actividad en casa: una pequeña investigación sobre la gran barrera de coral, y también tendrán que elegir un ser marino que viva en esas aguas y realizar una ficha con las principales características del mismo.

#### *Evaluación*

A la hora de evaluar, se tendrá en cuenta lo que los alumnos respondan a las cuestiones de la actividad 3 y a la investigación realizada en la actividad 4.

## EL GIGANTE DE HIERRO

### *Sinopsis*

En “Filmaffinity” aparece la siguiente sinopsis sobre la película:

---

*En 1957, en la pequeña localidad de Rockwell, alguien ha visto cómo un enorme hombre metálico caía al mar. Un imaginativo niño descubre que se trata de un robot gigante, cuyo apetito de metal es insaciable. Entre ambos nace una fuerte amistad, pero el gobierno envía a un agente para investigar los hechos. El niño esconde a su nuevo compañero en la chatarrería de un amigo. Pero los habitantes del pueblo comienzan a sentirse aterrados porque creen que es una nueva amenaza en plena Guerra Fría...*

---

### *Justificación*

*El Gigante de Hierro* es una película de animación americana producida por Warner Bros Pictures y dirigida por Brad Bird. Nos cuenta la historia de cómo un niño establece una gran relación de amistad con un robot extraterrestre. Todo esto el en contexto de la segunda mitad del siglo XX con la Guerra Fría de por medio y la paranoia de, en este caso Estados Unidos, de ser atacados por la Unión Soviética. Hogarth, el niño, consigue que, una máquina, inicialmente diseñada para atacar y destruir la Tierra, “olvide” para que fue diseñado. A pesar de la persecución y ataque del ejército americano, el gigante, apoyándose en la amistad con Hogarth, termina salvando a la región de ser bombardeada por el ejército.

Esta película nos sitúa en una época totalmente desconocida para el público infantil, ya que no hay películas infantiles sobre la misma, ni estudian nada relacionado con ello durante la Educación Primaria, y por lo tanto abre una nueva posibilidad para trabajar temas en el aula que, a pesar de no aparecer en el currículo de Primaria, son fundamentales para saber por qué el mundo que conocemos hoy en día es como es.

### *Competencias clave*

- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

### *Objetivos*

- Conocer uno de los períodos históricos más importantes de la historia reciente: La Guerra Fría.
- Ver que la Tierra no está sola en el universo, que hay más planetas y más allá de la Tierra.

### *Temporalización*

3 sesiones.

### *Destinatarios*

3.º ciclo de Primaria.

### *Material*

Ordenador, proyector, pantalla y la película.

### *Actividades*

#### **Actividad 1**

Previamente al visionado de la película, se les mostrará a los niños imágenes de diferentes personajes de la película: El investigador Kent Masley, Hogarth, Dean, el general del ejército y por último una del gigante de hierro. En una hoja deberán describir a cada personaje en dos o tres líneas, dejando espacio entre cada uno para realizar otra actividad posterior.

#### **Actividad 2**

Se les contará a grandes rasgos a los alumnos qué fue la Guerra Fría: aspectos como los participantes, las particularidades de esta guerra, por qué empezó y por qué y cómo finalizó, para ponerlos en el contexto de la película y sigan mejor la trama.

Tras esto, se procederá al visionado de la película.

#### **Actividad 3**

Después de haber visto la película, antes que nada, los niños deberán escribir de nuevo la imagen que le transmite ahora cada personaje.

Después deberán responder a una serie de cuestiones, a partir de las siguientes:

- ¿Cómo crees que afecta al cometido del gigante de hierro la amistad que entabla con Hogarth?
- ¿Por qué crees que las autoridades piensan que el gigante ha sido enviado por los rusos?

#### **Actividad 4**

Los alumnos deberán realizar un pequeño estudio sobre la Guerra Fría; también deberán elegir un personaje que tuviera un papel trascendente en la misma e investigar cuál y cómo fue este papel.

#### *Evaluación*

Para la evaluación, el profesor tendrá en cuenta las descripciones de los personajes aunque prestará más atención a los trabajos que realicen los alumnos sobre la Guerra Fría, teniendo en cuenta la originalidad, la presentación y la calidad de la información.

## **PESADILLA ANTES DE NAVIDAD**

### *Sinopsis*

En “Filmaffinity” aparece la siguiente sinopsis sobre la película:

---

*Cuando Jack Skellington, el Señor de Halloween, descubre la Navidad, se queda fascinado y decide mejorarla. Sin embargo, su visión de la festividad es totalmente contraria al espíritu navideño. Sus planes incluyen el secuestro de Santa Claus y la introducción de cambios bastante macabros. Sólo su novia Sally es consciente del error que está cometiendo.*

---

### *Datos técnicos*

Esta película, de 1993, y con título original *The nightmare before Christmas* dirigida por Andy Selick, con una historia de Tim Burton y producida por el mismo, fue nominada al Oscar de mejor película de animación.

### *Competencias clave*

- Comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

### *Objetivos*

- Entender que aunque algo nos guste, no tiene que ser del agrado de todos.
- Fomentar el pensamiento libre y la creación de juicios propios.
- Aprender a valorar la diversidad.
- Comprender a los que son diferentes a nosotros y no dejarles de lado.

### *Temporalización*

3 sesiones.

### *Destinatarios*

Dependiendo de las características de los alumnos, pero generalmente irá destinada a alumnos de 3º y 4º de Primaria.

### *Material*

Ordenador, proyector, pantalla y la película.

### *Actividades*

Esta película puede trabajarse en dos épocas bien diferenciadas del año, Navidad y Halloween y puede enfocarse perfectamente a cada una de ellas, incluso ambas a la vez. En una de las actividades se realizará una propuesta para trabajar las dos festividades.

#### **Actividad 1**

Esta actividad se realizará previa al visionado de la película y consistirá en una serie de cuestiones que los alumnos deberán contestar de forma oral. Se pueden usar de modelo las preguntas siguientes:

- Al ver la carátula de la película ¿Qué crees que pasa en la misma? ¿Irás sobre Halloween o sobre Navidad como sugiere el título?

Se visionará previamente la canción “La obsesión de Jack”, que pertenece a la banda sonora de la película. Tras ello, los niños deberán realizar una descripción detallada sobre Jack, el protagonista de la película, la cual se autocorregirán ellos mismos una vez vista la película.

#### **Actividad 2**

En el aula de clase, se procederá a ver la película.

#### **Actividad 3**

Esta actividad se realizará después del visionado de la película. Los alumnos deberán contestar a una serie de cuestiones, tales como:

- Jack, el rey de Halloween, siente interés y curiosidad por descubrir qué hay más allá, y de repente encuentra el portal al mundo de la Navidad, un mundo que le fascina pero a la vez no entiende. Tú, que conoces la Navidad, ¿cómo se la explicarías a Jack?
- Le sucede lo mismo con los regalos, ve que contienen juguetes, pero no entiende por qué se regalan en Navidad, explícaselo.



#### **Actividad 4**

Esta actividad tendrá dos opciones, una para trabajar en Navidad y otra para Halloween:

- Navidad. Si nos encontramos en esta época, para la asignatura de educación plástica y visual, los alumnos deberán hacer un dibujo de algún personaje de la película con temática navideña.
- Halloween. Los alumnos, con ayuda del profesor, decorarán el aula para Halloween.

#### **Actividad 5**

Esta película se ha creado utilizando una técnica llamada *stop motion*, la cual consiste en juntar imágenes y a través de ellas crear sensación de movimiento.

La actividad consiste en la creación conjunta de todos los alumnos y del profesor de un vídeo en *stop motion*. La duración del mismo dependerá del tiempo que se quiera dedicar a ello, y el tema será elegido por el profesor.

#### *Evaluación*

Se tendrá en cuenta lo redactado por los alumnos en las actividades 2 y 3, y se atenderá a aspectos como que la redacción tenga coherencia y cohesión o la ortografía, pero sobre todo las ideas que los alumnos hayan transmitido.

## **MONSTRUOS S.A.**

### *Sinopsis*

En “Filmaffinity” aparece la siguiente sinopsis sobre la película:

---

*Monsters Inc. es la mayor empresa de miedo del mundo, y James P. Sullivan es uno de sus mejores empleados. Asustar a los niños no es un trabajo fácil, ya que todos creen que los niños son tóxicos y no pueden tener contacto con ellos. Pero un día una niña se cuela sin querer en la empresa, provocando el caos.*

---

### *Ficha técnica*

*Monsters inc.*, conocida en España como *Monstruos S.A.*, es otra película creada por Peter Ducker junto con Disney Animation y Pixar, y fue nominada a cuatro Oscar, de los que consiguió uno, el Oscar a mejor canción.

### *Competencias clave*

- Comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

### *Objetivos*

- Analizar cómo funciona una gran empresa.
- Analizar qué forma de trabajo es mejor, la de intentar ser el mejor, dejando atrás a los demás, o la de cooperación.
- Aprender a evitar juzgar a la gente por un estereotipo.

### *Temporalización*

3 sesiones.

### *Destinatarios*

Alumnos de 3º y 4º de Primaria.

### *Material*

Ordenador, proyector, pantalla y la película.

## *Actividades*

### **Actividad 1**

Los alumnos deberán crear y dibujar un monstruo, con una serie de características y habilidades especiales, después se lo enseñarán a sus compañeros, describiéndolo.

### **Actividad 2**

Esta actividad se realizará antes del visionado de la película.

Los alumnos, por parejas o grupos de tres, deberán crear una empresa, donde deberán definir algunos aspectos básicos, nombre, a qué se dedica, qué beneficios para la sociedad tienen los productos que vende, etc.

Deberán exponerlo al resto de la clase y mediante una votación se elegirá a la mejor.

### **Actividad 3**

Consistirá en ver la película, esto se hará en el aula ordinaria.

### **Actividad 4**

Tras ver la película, se trabajará con una serie de ejercicios y actividades:

- La empresa de la película, *Monsters Inc.*, se ocupa de fabricar energía para el uso diario de la gente. ¿Conoces alguna empresa real que se encargue de algo parecido? ¿Cuál?
- alguna de las situaciones que se dan en la película entre compañeros de trabajo, como por ejemplo la competitividad que existe entre Sulley y Randall por ver cuál de los dos consigue mayor producción, nos la podemos encontrar en clase también, por ejemplo, cuando competimos entre nosotros por ver quien saca más nota en un examen. Esto no siempre es bueno, ya que fomenta valores negativos como la envidia. ¿Cómo podríamos solucionar esto?
- Mike, al principio, no está de acuerdo ni le parece bien quedarse con Boo, pero su amistad con Sulley le hace protegerla, aunque no esté de acuerdo. ¿Serías capaz de narrarme una situación parecida en la vida real? Por ejemplo, vas con tus amigos al cine, la mayoría quiere ver una película, pero tu prefieres ver otra, pero acabas accediendo a ver la película que quiere el grupo.

### *Evaluación*

La actividad 1 se evaluará igual que cualquier lámina de la asignatura de educación plástica y visual.

En la actividad 2 se tendrá en cuenta tanto la originalidad de la idea como la puesta en común con el resto de la clase.

## ZOOTRÓPOLIS

### *Sinopsis*

En “Filmaffinity” aparece la siguiente sinopsis sobre la película:

---

*La moderna metrópoli mamífera de Zootrópolis es una ciudad absolutamente única. Está compuesta de barrios con diferentes hábitats como la lujosa Sahara Square y la gélida Tundratown. Es un crisol donde los animales de cada entorno conviven, un lugar donde no importa lo que seas. De hecho puedes ser cualquier cosa, desde un elefante enorme hasta la musaraña más diminuta. Pero cuando llega la optimista agente Judy Hopps, descubre que ser la primera conejita de un cuerpo policial compuesto de animales duros y enormes no es nada fácil. Pero está decidida a demostrar su valía y se mete de cabeza en un caso, a pesar de que eso significa trabajar con Nick Wilde, un zorro parlanchín y estafador, para resolver el misterio.*

---

### *Ficha técnica*

*Zootrópolis* es una película de animación producida por Walt Disney Pictures, que obtuvo el Oscar a mejor película de animación en el año 2016. Los protagonistas de esta película son la conejita Judy y el zorro Nick. En esta película se ha desarrollado un mundo similar al nuestro, pero en el que los animales tienen las mismas capacidades, actividades y formas de comportarse que los seres humanos dentro de la sociedad actual. Dentro del mismo, cada especie animal tiene su forma de actuar, la cual, en la primera parte de la película va de la mano con el estereotipo que se tiene de ese animal, por ejemplo, un toro tiene que ser fuerte y un zorro astuto, pero, a lo que se va desarrollando la película, algunos de estos animales luchan contra los estereotipos para salir adelante.

El principal mensaje que pretende transmitir esta película es que, si queremos algo y luchamos por ello, terminaremos consiguiéndolo, pero siempre desde el trabajo y la constancia. También trata sobre la igualdad, que aunque seamos diferentes, todos debemos convivir con civismo y respeto.

### *Competencias clave*

- Comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

### *Objetivos*

- Luchar contra los estereotipos.
- Asimilar que con constancia, podemos llegar más lejos de lo que pensamos.
- Comprender que una mujer puede desempeñar puestos de trabajo que tradicionalmente han sido ocupados por hombres (por ejemplo, el de policía).
- Cuestionar los roles de género.
- Luchar por la paz entre diferentes etnias o grupos.
- Luchar contra el acoso.
- Conocer animales de los cinco continentes.

### *Temporalización*

3 sesiones.

### *Destinatarios*

Alumnos de 5º y 6º de educación Primaria.

### *Material*

Ordenador, proyector, pantalla y la película.

### *Actividades*

#### **Actividad 1**

Antes del visionado de la película, se tratará con los alumnos una serie de temas sobre los que deberán dar su opinión y debatir con sus compañeros, temas como qué es para ellos un estereotipo, qué opinan sobre que una mujer realice trabajos que tradicionalmente han sido de hombres (como policía, bombero, etc), qué harían ante una situación en la que discriminan a una persona por su color, raza o religión.

#### **Actividad 2**

Tras las cuestiones previas, se verá la película dentro del aula ordinaria, utilizando el proyector de la misma.

#### **Actividad 3**

Después de ver la película, se les entregará un cuestionario a los alumnos en el que deberán desarrollar y razonar sus respuestas, con preguntas tales como:

- ¿Qué opinas sobre Judy y su lucha por ser policía a pesar de su tamaño y la opinión de los demás personajes respecto a ello?
- ¿Crees que el alcalde podría haber hecho algo para evitar que la oveja se volviera mala e intentase acabar con todos los depredadores?
- ¿Qué opinas sobre el bullicio, el ajetreo y el estrés de una gran ciudad como Zootrópolis? ¿Es comparable a grandes ciudades como Madrid?
- ¿Cómo crees que una diminuta musaraña ha conseguido llegar a ser líder de una poderosa mafia?
- ¿Has presenciado alguna vez una situación de acoso? ¿Has hecho algo al respecto? Recuerda cuando a un pequeño Nick no le dejan entrar en el grupo de Boy Scouts por el hecho de ser un zorro.

#### **Actividad 4**

En la película se presentan diferentes distritos, a saber: Sahara Square, ciudad de la tundra, distrito selvático, sabana central, las praderas (principalmente animales de granja), distrito canal (reptiles), marismas (aves), distrito nocturno (animales que viven en cuevas) y las afueras (animales australianos).

Los alumnos deberán elegir uno de estos distritos y realizar una pequeña investigación sobre la zona y los animales que viven en ella.

#### *Evaluación*

Se tendrá en cuenta la participación de los alumnos en los debates sobre las preguntas de la actividad 3.

Se valorará de forma global la investigación realizada por los alumnos.

## 5. CONCLUSIONES

Después de haber analizado las posibilidades didácticas que nos permite el cine y de haberlas aplicado con diferentes largometrajes para niños, lo primero que podemos decir es que el cine nos permite trabajar algunos aspectos mejor que cualquier otra metodología, ya que hay películas que muestran y enseñan valores y sentimientos de una forma tan detallada y singular que sería imposible de igualar por el profesor sin el apoyo de este medio.

Por lo tanto, el cine no es un recurso que hay que utilizar en el aula en momentos en los que el profesor no sabe qué hacer, sino que lo podemos considerar como una potente herramienta pedagógica que es capaz de enseñar a los alumnos la construcción de un pensamiento crítico, algo muy importante en la sociedad de hoy en día. Con el cine y las estrategias de la enseñanza, podemos aprender a pensar y a argumentar nuestros puntos de vista, haciéndolos más sólidos tanto para nosotros como para la persona a la que le estamos argumentando. Todo esto, contando con que el alumno tendrá una motivación extra a la hora de trabajar, ya que al salirnos del marco “ordinario” de educación, el alumno afrontará esto con mayor entusiasmo. Esto mismo, puede llevar a crear afición por el cine por parte de los alumnos, es decir, no solo ver una película para entretenerse, sino que, con el paso del tiempo, ir desarrollando pequeños críticos de cine.

Al realizar el itinerario de generalista, he querido entrar en el campo de la innovación educativa, ya que bajo mi punto de vista es una de las piedras angulares sobre las que debe trabajar la educación hoy en día. Los tiempos cambian de forma muy acelerada y la educación debe evolucionar acorde a estos cambios, sin quedarse atrás, y el cine es una herramienta más que válida para trabajar hoy en día dentro del aula.

Con la propuesta de intervención se aprecia la cantidad de campos que puede llegar a tocar una película, campos que van desde aspectos emocionales hasta aspectos geográficos y ambientales, es decir, trabajar una película dentro del aula es una actividad que no pertenece a ninguna asignatura en concreto, sino que es un recurso completamente transversal e interdisciplinar dentro de la educación, y a través de él podemos aprender sobre cualquier campo de conocimiento.



## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Almacellas, M.<sup>a</sup> Á. (2004). *Educación con el cine*. Madrid: Ediciones Universitarias Internacionales.
- Ambròs Pallarès, A. y R. Breu Pañella (2007). *Cine y educación, el cine en el aula de Primaria y Secundaria*. Barcelona: Editorial GRAÓ.
- Ennis, R. (1985), citado en López Aymes, G. (2012), “Pensamiento crítico en el aula”, *Docencia e Investigación*, Año XXXVII, n.º 22, pp. 41-60.
- Flores Auñón, J. C. (1982). *El cine, otro medio didáctico*. Madrid: Ed. Escuela Española, S.A. Colección Práctica Educativa.
- Marquès Graells, P. (1999). “Los riesgos de Internet. Consejos para su uso seguro. Habilidades necesarias para utilizar Internet”, *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 2. <<https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/56101/65523>> [consulta: 24/06/2018].
- Martínez-Salanova Sánchez, E. (2003). El valor del cine para aprender y enseñar. *Grupo Comunicar*, núm. 20, pp. 47-48.
- Melero, P. (2000). Métodos y enfoques en la enseñanza/aprendizaje del español como lengua extranjera. Madrid: Edelsa.
- Pereira, M.<sup>a</sup> C. (2009). “El valor social del cine en la infancia”. En Raposo Rivas, M. (coord.). *El cine en educación: realidades y propuestas para su utilización en el aula*. Santiago de Compostela: Tórculo Artes Gráficas, pp. 17-38.
- Pérez, J. y Merino, M. (2008). “Definición de pensamiento crítico”. Online: <<https://definicion.de/pensamiento-critico/>> [consulta: 24/06/2018].
- Richards, J. y Rodgers, T. (2009<sup>2</sup> [1986]). *Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas*. Cambridge: Cambridge University Press.

### Recursos web

- APA. Online: <[http://www.cva.itesm.mx/biblioteca/pagina\\_con\\_formato\\_version\\_oct/apaweb.html](http://www.cva.itesm.mx/biblioteca/pagina_con_formato_version_oct/apaweb.html)> [consulta: 24/06/2018].
- CINescola: Web de recursos. Online: <<http://cinescola.info/category/primaria/>> [consulta: 24/06/2018].
- Filmaffinity. Online: <<https://www.filmaffinity.com/es/main.html>> [consulta: 24/06/2018].

### Leyes y decretos utilizados

- Ley Orgánica de Educación de 3 de mayo de 2006.
- Ley Orgánica de la Mejora de la Calidad Educativa de 9 de diciembre de 2013.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Decreto 24/2014, de 13 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja.